

Wii TM
MII

POOL

PARTY



SOUTHPEAK
GAMES

**INSTRUCTION BOOKLET
GUIDE D'UTILISATION**

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.



Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Licensed by Nintendo
Nintendo



TABLE OF CONTENTS

HOW TO START	5
MAIN MENU	5
START	5
CONTINUE	5
SELECT SCREEN	5
SELECT ENVIRONMENT	6
IN-GAME	8
THE CAMERAS:	8
HOW TO PLAY:	8
THE ICON MENU:	9
CREDITS	11

CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

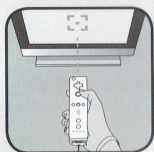
Also remember the following:

- *Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.*
- *Do not let go of the Wii Remote during game play.*
- *Dry your hands if they become moist.*
- *Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.*
- *Stay at least three feet from the television.*



HOW TO START

Insert the Pool Party disc and boot up the console following the instruction screens to the Pool Party Main Menu screen.



MAIN MENU

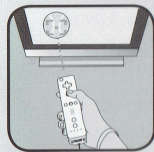
In the MAIN MENU the player will be offered two choices. Use the Wii™ Remote to aim the cursor at either "Start" or "Continue" and press (A) to select.

START

Selecting "START" will take the player to the "Select" screen.

CONTINUE

Selecting "CONTINUE" will take the player to the "Load" screen.



SELECT SCREEN

The select screen is composed by 3 successive screens, in those 3 successive screen, navigate by using the Wii Remote to aim the different Icon on screen and press (A) to validate or (B) to cancel and go back to the previous screen (notice that you have a help displayed on screen for each Icon selected) :

SELECT MODE

The player will be offered the choice to either play "SINGLE PLAYER" game or a "MULTI-PLAYER" game

SELECT GAME

The player can select here which type of game to play, here is a little



description of each of the 13 "games" available (notice that depending of the previous choice "SINGLE PLAYER" or "MULTI-PLAYER" some of the "games" may not be available.

MODE PRACTICE

Number of player(s) : 1P only

Build up your skill level by spending some time practicing your pots and ball control. In this game, players can move any ball on the table, allowing them to set up and practice virtually any shot.

MODE BONUS 9 BALLS

Number of player(s) : 1P only

9 balls are racked in a diamond. Pocket them all in 20 shots or less. Gain (+100) pts for each ball you pocket and lose (-100) pts for each shot missed. Gain (+500) bonus points for each successive pot.

MODE TIME ATTACK

Number of player(s) : 1P only

9 balls are racked in a diamond. The clock starts when the balls are racked and stops as soon as the last ball is pocketed. Play against the clock and clear the table as fast as possible.

MODE POOL 9 BALLS

Number of player(s) : 2P

The nine lowest numbered balls are racked in a diamond shape. The One ball is at the apex (or break point) and the Nine ball is placed in the center. On every shot the player must hit the lowest numbered ball first. The player that pockets the Nine ball wins the game.

MODE POOL 8 BALLS

Number of player(s) : 2P

15 balls are racked in a triangle and the Eight ball is placed in the center.

One player must pocket the low balls, numbered 1 through 7



(solid colors), while the other player has the high ball set, 9 thru 15 (stripes). The player that pockets his group of balls first finishes the game by pocketing the Eight ball and winning the game."

MODE POOL 10 BALLS

Number of player(s) : 2P

This game is the same as 9 Ball, except that there are 10 balls and you must pocket the Ten ball to win. Any foul gives your opponent the Cue ball in hand.

MODE POOL 15 BALLS

Number of player(s) : 2P

15 balls are racked in a triangle, the balls are placed in the rack randomly. On every shot the player must pocket a ball. Each ball has a point value equal to its number. The player to pocket more than 61 points wins the game.

MODE STRAIGHT POOL

Number of player(s) : 2P

15 balls are racked in a triangle and all the object balls are placed randomly. On every shot you must pocket a ball. If you miss a shot or the CUE ball goes in you lose your turn. The player who pockets the most balls wins the game.

MODE ROTATION POOL

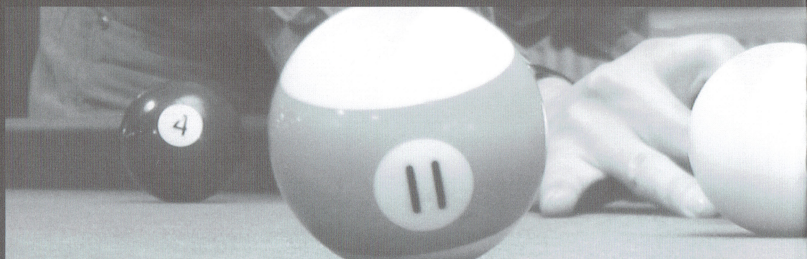
Number of player(s) : 2P

15 balls are racked in a diamond shape. The One ball is at the apex (or point break) and the 2 and 3 are at the other angles. On every shot the player must hit the lowest numbered ball first. Each ball has a point value equal to its number. The player with the most points after all balls are potted wins the game.

MODE BLACKJACK

Number of player(s) : 2P

15 balls are racked in a triangle, the balls are placed in the rack randomly.



On every shot you must pocket a ball. Each ball has a point value equal to its number. The player who pockets 21 points wins the game. If your total points are more than 21, your total points are reset to 0.

MODE FULL SNOOKER

Number of player(s) : 2P

Snooker is played with 15 red balls and 6 colored balls. Points are built up by potting a red ball followed by a colored ball of your choice. When all 15 red balls have been cleared from the table, a player must pot the colors in order of value - lowest first. (In this order: Red=1, Yellow=2, Green=3, Brown=4, Blue=5, Pink=6 and Black=7) It is also possible to accumulate points when your opponent fouls. When your opponent fouls you will gain four points or the value of the color hit.

MODE SHORT SNOOKER

Number of player(s) : 2P

This game is identical to snooker except that only 10 red balls are used instead of the usual 15, allowing for a much faster game and maximum break of 107 points compared with 147 maximum break for snooker.

MODE KILLER

Number of player(s) : 2P

15 balls are racked in a triangle. Players start with three lives each and lose a life after failing to pocket a ball. Players are eliminated after losing all of their lives. The winner is the last player at the table. If the table is cleared before the game ends then the balls are re-racked.

SELECT ENVIRONMENT

Here the player can choose and select the the different options of the selected game, the room, the table, the ball set, the cue, the character, the music and the ball speed :



SELECT ROOM

The player can select the room by either using **+** on the Wii Remote or aim the Wii Remote on the 2 Yellow arrows and press **(A)** to cycle the different choice available (notice that some of the choice may not be available yet and might need to be "unlocked" by playing the game).

SELECT TABLE

Using the same controls as outlined above in the "SELECT" room, the player can select the TABLE.

SELECT BALL SET

Using the same controls as outlined above in the "SELECT" room, the player can select the BALL SET.

SELECT CUE

Using the same controls as outlined above in the "SELECT" room, the player can select the CUE.
(Notice that if "MULTI-PLAYER" has been selected, the players can switch the current player by pressing **(1)** for selecting Player1 or **(2)** for selecting Player2).

SELECT CHARACTER

Using the same controls as outlined above in the "SELECT" room, the player can select the CHARACTER.
(Notice that if "MULTI-PLAYER" has been selected, the players can switch the current player by pressing **(1)** for selecting Player1 or **(2)** for selecting Player2).

SELECT MUSIC

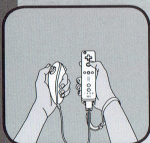
Using the same controls as outlined above in the "SELECT" room, the player can select the MUSIC.

RANDOM

By using this ICON, the player can "Roll the dice" and set a random selection for the room, table, cue, character and music.

PLAY

When all the settings are decided, the Player can go to the game by selecting this ICON.



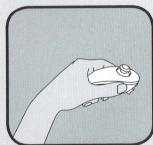
IN-GAME

During the game, the recommended way to handle the Wii Remote and the Nunchuk for a better game experience is a following :

THE CAMERAS:

There are six different camera viewing angles in the game. You can cycle through these by pressing **C** on the Nunchuk, also, by keeping **Z** pressed, The player can either slide the camera by rotating the Nunchuk left, right , up and down or Zoom-in/Zoom-out by using the Analog stick on the Nunchuk.

Camera 1 is the TOP view. The TOP view will give a great overall view of the pool table. Next is camera 2, a first-person point of view, this lets the player look at the game and as if he was actually holding the stick. Camera 3, 4, 5 and 6 are the side views. Side views give the player a very strategic look at the game, as if he was walking around the pool table, deciding on his next move.




HOW TO PLAY:

The player can rotate the Cue stick around the cue ball by using 3 different techniques, the first one is to use the analog stick on the Nunchuk, the second one is to use the left and right button on the Wii Remote and the last one is to keep **A** pressed on the Wii Remote and aim the cursor at a position on the table to indicate the Cue alignment.

Notice the icon in the right bottom corner of the screen. This shows the current rotation of the cue stick in degrees.

By pressing Up button and Down button only on the Wii Remote, the player can adjust the Cue stick Elevation.



Notice the icon change in the bottom right portion of the screen, it does now indicate the Cue stick Elevation in degrees.

To adjust the spin the stick puts on the cue ball, keep ① pressed on the Wii Remote and either use the left, right, up, down button on the Wii Remote to make adjustment or directly aim the cursor at a position on the CUE Ball Icon.

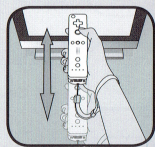
Notice that this will directly affect the trajectory of the cue ball as represented by the aiming arrow on the screen.

The Yellow Ghost Ball shows the player where the cue ball will hit the target.

To adjust the power of the shot, keep pressed on the Wii Remote and use one of the 2 following techniques :

- Technique 1, the power can be adjusted by using the Analog stick on the Nunchuk.
- Technique 2, the power can be adjusted by holding (A) (B) on the Wii Remote then by moving the Wii Remote backward or toward the screen as shown below :

In both technique 1 or 2, when the power is adjusted, the Player can release the shot by pushing the Wii Remote toward the screen in a fast movement to mimic the real shoot (Notice the power does not depend on the final fast movement but rather on the adjustment set previously).



THE ICON MENU:

The Icon Menu will allow the player to move through all the different game options, modes and settings.

As the player prepares to shoot, he can view the Icon Menu by holding down ②. To select an Icon, aim the Wii Remote cursor to one of the Icon menu and release ②.



(PLAY)

Playing the game



(GAME OPTIONS)

Player can adjust the Background music, the sound effects ON/OFF, the lock overhead view ON/OFF, the type of aiming trajectory help and Quit the game.



(SET BALL)

When allowed by the game, the player can move and position BALLS on the table with this option.



(INSTANT REPLAY)

The player can replay the last shot at different camera views and different speed with this option.

The six different camera views described in "THE CAMERAS" are available during the replay.



(LOAD GAME)

The player can load a previously saved game with this option.



(SAVE GAME)

The player can save the current game with this option.



(EXAMINE BALL)

The player can examine any BALL on the table with this option.



CREDITS

Hyper-Devbox Japan

PRODUCER & LEAD PROGRAMER

Carlo Perconti

ADDITIONAL PROGRAMING

Salvatore Gaetano

David Cousin

Q.A. TEST

Carlo Perconti

Junko Hanzawa

Shingo & Hiromi

David Cousin

SPECIAL THANKS

Rina & Kana

Stefan

Harajuku & Yoyogi Park

Roppongi and Motown :)

AND....YOU!

Thank you for playing a Hyper-Devbox Game.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA WII^{MC} AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU WII^{MC}, LES DISQUES OU LES ACCESSOIRES. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES POUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ. RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ AU JEU : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT- Crises d'épilepsie

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ une sur 4 000) peuvent être victimes d'une crise d'épilepsie ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou des motifs clignotant à l'écran pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie devrait consulter un médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Troubles de la vue
Perte de conscience	Mouvements involontaires	Désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur un écran de télévision le plus petit possible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT- Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

- Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent rendre douloureux les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou des tensions oculaires :
- Évitez de jouer pendant des périodes excessivement longues. Il est recommandé aux parents de veiller à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes d'une durée appropriée.
 - Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
 - Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
 - Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Mal des transports

Jouer à des jeux vidéo peut causer le mal des transports. Si vous ou votre enfant ressentez des étourdissements ou des nausées, arrêtez de jouer et reposez-vous. Ne conduisez pas un véhicule et ne faites aucune activité exigeante jusqu'à ce que vous vous sentiez mieux.

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

Ce jeu vidéo Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil de copie de données ou tout accessoire non autorisés. L'utilisation de tels appareils annule la garantie de votre produit Nintendo. Il est illégal et formellement défendu de copier tout jeu vidéo pour n'importe quel système Nintendo conformément aux lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Aucune copie de « sauvegarde » ni « archivée » n'est permise, ni nécessaire, pour protéger votre logiciel. Toute infraction est passible de poursuites en justice.

REV-E







	<p><i>Ce sceau officiel est votre garantie que ce produit fait l'objet d'une licence ou est fabriqué par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des consoles de jeu, des accessoires, des jeux ou d'autres produits leur étant associés.</i></p>		
 	<p>Fabriquée sous licence de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, et le symbole du double « D » sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.</p> <p>Ce jeu vous est offert avec l'encodage Dolby Pro Logic II. Vous aurez besoin d'un amplificateur répondant à la norme Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx pour jouer à des jeux arborant le logo Dolby Pro Logic II avec du son ambiophonique. Un tel amplificateur est vendu séparément.</p>		
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> <p>Nintendo, Wii et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo.</p> </td><td style="width: 40%; text-align: center;"> <p>Sous licence de Nintendo</p>  </td></tr> </table>	<p>Nintendo, Wii et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo.</p>	<p>Sous licence de Nintendo</p> 
<p>Nintendo, Wii et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo.</p>	<p>Sous licence de Nintendo</p> 		



TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION	3
MENU PRINCIPAL	3
POUR COMMENCER	3
CONTINUER UNE PARTIE	3
ÉCRAN DE SÉLECTION	3
SÉLECTIONNER UN DÉCOR	6
DÉROULEMENT DU JEU	8
LES CAMÉRAS	8
COMMENT JOUER	8
MENU DES ICÔNES	9
ÉQUIPE DE PRODUCTION	11

MISE EN GARDE : UTILISATION DE LA DRAGONNE

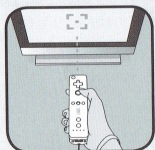
Utilisez la dragonne afin d'éviter de blesser d'autres personnes ou d'endommager des objets à proximité ou la télécommande Wii dans le cas où vous laisseriez tomber accidentellement celle-ci pendant le jeu.

Rappelez-vous aussi de ce qui suit :

- Assurez-vous que tous les joueurs ajustent convenablement la dragonne lorsque c'est leur tour de jouer.
- Ne lâchez pas la télécommande Wii pendant le jeu.
- Sèchez vos mains si elles deviennent moites.
- Créez suffisamment d'espace autour de vous pendant le jeu et assurez-vous que rien ni personne ne se trouve à l'endroit vers lequel vous vous déplacez.
- Tenez-vous à un mètre (3 pi) au minimum du téléviseur.

INSTALLATION

Insérez le disque *Pool Party* et lancez la console en suivant les instructions sur les écrans pour vous rendre à l'écran du menu principal de *Pool Party*.



MENU PRINCIPAL

Dans le MENU PRINCIPAL (*Main Menu*), on proposera deux choix au joueur. Utilisez la télécommande Wii^{MC} pour diriger le curseur soit vers « Start » ou « Continue » et appuyez sur (A) pour faire votre sélection.

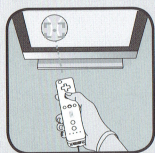
POUR COMMENCER

Sélectionner « START » amènera le joueur à l'écran « Select » (sélection d'un mode de jeu).

CONTINUER UNE PARTIE

Sélectionner « CONTINUE » amènera le joueur à l'écran « Load » (chargement d'une partie).

ÉCRAN DE SÉLECTION (*SELECT SCREEN*)



L'écran de sélection est composée de trois écrans en succession; naviguez sur ces trois écrans en succession en utilisant la télécommande Wii pour viser les différents icônes à l'écran et appuyez sur le bouton (A) pour valider votre choix ou le bouton (B) pour l'annuler et revenir à l'écran précédent (notez que vous avez un affichage d'aide à l'écran pour chaque icône sélectionnée) :

SÉLECTIONNER UN MODE DE JEU (*SELECT MODE*)

On offre au joueur de jouer une partie à joueur unique (*SINGLE PLAYER*) ou une partie multijoueur (*MULTI-PLAYER*).

SÉLECTIONNER UNE PARTIE (*SELECT GAME*)

Le joueur peut sélectionner ici quel genre de partie il entend jouer. Voici ici une brève description de chacune des 13 « parties » disponibles (notez que selon votre choix précédent avec le mode de jeu « SINGLE PLAYER » ou « MULTI-PLAYER », certaines de ces « parties » pourraient ne pas être disponibles.



MODE PRACTICE (PRATIQUE)

Nombre de joueur(s) : Un joueur seulement

Relevez votre niveau de jeu en passant quelque temps à pratiquer à empocher des boules et à maîtriser leur contrôle. Dans le cadre de ce jeu, les joueurs peuvent déplacer n'importe quelle bille sur la table, ce qui leur permet de mettre en place n'importe quel coup et de s'exercer virtuellement.

MODE BONUS 9 BALLS (MODE NEUF BOULES AVEC BONI)

Nombre de joueur(s) : Un joueur seulement

Neuf boules sont disposées en losange. Empochez-les toutes en 20 coups ou moins. Obtenez (+100) points pour chaque boule que vous empochez et perdez (-100) points pour chaque coup raté. Obtenez (+500) points bonis pour chaque boule empochée en succession.

MODE TIME ATTACK (MODE CHRONOMÉTRÉ)

Nombre de joueur(s) : Un joueur seulement

Neuf boules sont disposées en losange. Le chrono démarre lorsque les boules sont disposées sur la table et stoppe dès que la dernière boule est empochée. Jouez contre la montre et nettoyez la table aussi rapidement que possible.

MODE POOL 9 BALLS (MODE JEU DE LA 9)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

Les boules numérotées les plus basses sont assemblées en losange. La boule numéro un est sur la mouche (le sommet du losange ou point de bris) et la boule numéro neuf est placée au centre. À chaque coup, le joueur doit toucher la boule la plus basse en premier. Le joueur qui empoche la boule numéro neuf est le vainqueur.

MODE POOL 8 BALLS (MODE BILLARD ANGLAIS HUIT BOULES)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

Quinze boules sont placées dans un triangle et la boule numéro huit est placée au centre de celui-ci. Un joueur doit empocher les boules basses - numérotées de 1 à 7 (couleurs pleines), alors que l'autre joueur a l'ensemble des boules hautes, de 9 à 15 (rayées). Le joueur qui empoche son ensemble de boules en premier termine la partie en empochant la 8 (la noire) pour remporter la victoire.



MODE POOL 10 BALLS (MODE JEU DE LA 10)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

Ce jeu est semblable au Jeu de la 9 sauf qu'il y a dix boules et que vous devrez empocher la dix pour gagner la partie. Toute faute donne la blanche à votre adversaire.

MODE POOL 15 BALLS (MODE JEU DE LA 15)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

15 boules sont enserrées dans un triangle; elles y sont placées au hasard. Avec chaque coup, le joueur doit empocher une bille. Chacune de celles-ci représente un nombre de points équivalant à son numéro. Le joueur doit empocher l'équivalent de plus de 61 points pour gagner la partie.

MODE STRAIGHT POOL (MODE BILLARD À BLOUSES TRADITIONNEL)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

15 boules sont enserrées dans un triangle et toutes les boules sont disposées au hasard. Vous devez à chaque coup empocher une boule. Si vous ratez un coup ou si vous empochez la blanche, vous perdrez votre tour. Le joueur qui empoché le plus de boules remporte la partie.

MODE ROTATION POOL (JEU DE ROTATION)


Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

15 boules sont assemblées en une forme de losange. La boule numéro un est au sommet du losange (ou point de bris) et les boules 2 et 3 sont placés aux autres angles. À chaque coup, le joueur doit toucher la boule numérotée la plus basse en premier. Chaque boule a une valeur en points égalant son numéro. Le joueur ayant le plus de points une fois que toutes les boules ont été empochées est le gagnant de la partie.

MODE BLACKJACK

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

15 boules sont enserrées dans un triangle et toutes les boules sont disposées au hasard. Vous devez à chaque coup empocher une boule. Chaque boule a une



valeur en points égale à son numéro. Le joueur qui empoche 21 points remporte la partie. Si le total de vos points est de plus de 21, la somme de ces points est ramenée à zéro.

MODE FULL SNOOKER (MODE SNOOKER, PARTIE COMPLÈTE)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

Le snooker est joué avec 15 billes rouges et six billes de couleur. Les points sont accumulés en empochant une boule rouge suivie d'une boule de couleur de votre choix. Lorsque les 15 boules rouges ont été empochées, un joueur doit empocher les boules de couleur en fonction de leur valeur - la plus basse en premier (Elles doivent être empochées dans cet ordre : rouge = 1, jaune = 2, vert = 3, brune = 4, bleue = 5, rose = 6 et noire = 7.) Il est aussi possible d'accumuler des points lorsque votre adversaire commet des fautes. Lorsque votre adversaire commet une faute, vous comptez quatre ou la valeur de la boule qui a été touchée.

MODE SHORT SNOOKER (MODE SNOOKER, PARTIE COURTE)

Nombre de joueur(s) : Deux joueurs

Ce jeu est identique au snooker sauf que seulement dix boules rouges sont utilisées au lieu de 15 comme à l'habitude, ce qui permet de jouer une partie beaucoup plus rapide et un compte maximum de 107 points comparativement à un maximum de 147 points pour le snooker.

MODE KILLER (MODE MISE À MORT)


Nombre de joueur(s) : Deux joueurs



Quinze boules sont enserrées dans un triangle. Les joueurs commencent avec trois vies chacun et perdent une vie après n'avoir pas réussi à empocher une boule. Les joueurs sont éliminés une fois qu'ils ont perdu toutes leurs vies. Le gagnant est le dernier joueur de la table. Si la table est vidée avant que la partie ne soit terminée, les boules seront de nouveau placées dans le triangle.

SÉLECTIONNER UN DÉCOR POUR LE JEU (SELECT ENVIRONNEMENT)

Le joueur peut ici choisir et sélectionner différentes options pour la partie sélectionnée, la salle, la table, l'ensemble de boules, la baguette, son personnage, la musique et la vitesse de la blanche.

SELECT ROOM



Le joueur peut sélectionner une salle, soit à l'aide de  sur la télécommande Wii ou en pointant la télécommande Wii sur les deux flèches jaunes et en appuyant sur le bouton  pour faire défiler les différents choix qui s'offrent à lui (notez que certains de ces choix peuvent ne pas être encore disponibles et pourraient devoir être « déverrouillés » en jouant à ce jeu).



SELECT TABLE

En faisant appel aux mêmes commandes que celles décrites précédemment pour la salle sélectionnée (SELECT), le joueur peut sélectionner la TABLE.



SELECT BALL SET

En faisant appel aux mêmes commandes que celles décrites précédemment pour la salle sélectionnée (SELECT), le joueur peut sélectionner l'ensemble de boules (BALL SET).

SELECT CUE

En faisant appel aux mêmes commandes que celles décrites précédemment pour la salle sélectionnée (SELECT), le joueur peut sélectionner la queue de billard (CUE). (Notez que si le mode multijoueur (MULTI-PLAYER) a été sélectionné, les joueurs peuvent passer au joueur dont c'est le coup en appuyant sur le bouton  pour sélectionner le joueur numéro un ou le bouton  pour sélectionner le joueur numéro deux).

SELECT CHARACTER

En faisant appel aux mêmes commandes que celles décrites précédemment pour la salle sélectionnée (SELECT), le joueur peut sélectionner son personnage (CHARACTER). (Notez que si le mode multijoueur (MULTI-PLAYER) a été sélectionné, les joueurs peuvent passer au joueur dont c'est le coup en appuyant sur le bouton  pour sélectionner le joueur numéro un ou le bouton  pour sélectionner le joueur numéro deux).

SELECT MUSIC

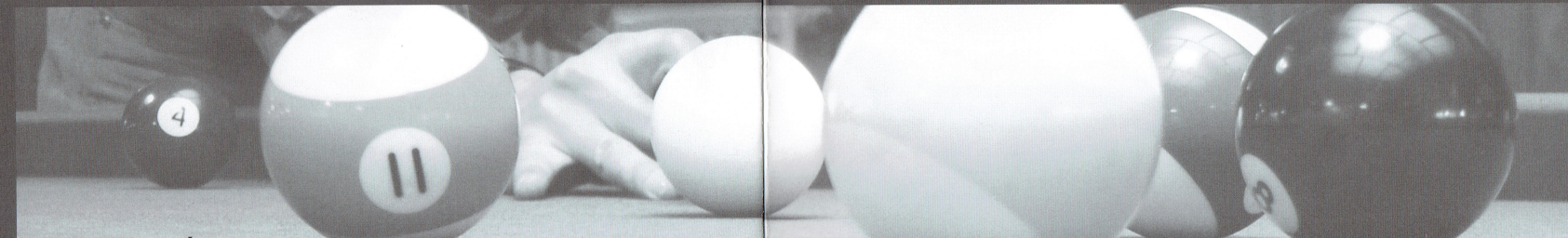
En faisant appel aux mêmes commandes que celles décrites précédemment pour la salle sélectionnée (SELECT), le joueur peut sélectionner la musique (MUSIC).

RANDOM

En utilisant l'icône RANDOM, le joueur peut jeter des dés et obtenir une sélection aléatoire de la salle, de la table, de la baguette, du personnage et de la musique.

PLAY

Lorsque tous les réglages ont été établis, le joueur peut lancer ce jeu en sélectionnant cette icône (PLAY).



DÉROULEMENT DU JEU (IN-GAME)

Au cours du jeu, la manière recommandée de manipuler la télécommande Wii et le Nunchuk pour une meilleure expérience de jeu est celle ci-contre :

LES CAMÉRAS :

Il y a six angles de prises de vues différentes dans ce jeu. Vous pouvez les faire défiler en appuyant sur le bouton **C** sur le Nunchuk. De plus, en gardant le bouton **Z** enfoncé, le joueur peut soit faire glisser la caméra en faisant tourner le Nunchuk sur lui-même vers la gauche ou la droite, ou de bas en haut ou faire un zoom avant ou un zoom arrière en utilisant le manche analogique sur le Nunchuk.

La caméra numéro un est une vue du HAUT. La vue du HAUT donnera une excellente vue d'ensemble de la table de billard. La suivante est la caméra numéro deux, qui est une perspective à la première personne qui donne l'occasion au joueur de voir la partie comme s'il tenait vraiment la baguette de billard. Les caméras 3, 4, 5 et 6 procurent des vues latérales. Ces perspectives de côté donnent au joueur une vue très stratégique du jeu, comme si ce dernier marchait autour de la table de billard pour décider quel sera son prochain coup.



COMMENT JOUER :

Le joueur peut faire tourner la baguette autour de la blanche en utilisant trois différentes techniques; la première est d'utiliser le manche analogique du Nunchuk, la deuxième est d'utiliser les boutons de gauche et de droite sur la télécommande Wii et la dernière est de garder le bouton **A** enfoncé sur la télécommande Wii et de pointer le curseur vers une position sur la table pour indiquer quel est l'alignement de la queue de billard. Notez qu'il y a une icône dans le coin inférieur droit de l'écran. Celle-ci indique quelle la rotation actuelle de la baguette exprimée en degrés.

En appuyant seulement sur le bouton vers le haut ou vers le bas de la télécommande Wii, le joueur peut ajuster le niveau d'élévation de la baguette.

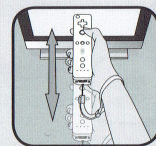
Notez la modification de l'icône dans le coin inférieur droit de l'écran; celle-ci indique maintenant quel est le niveau d'élévation de la baguette.

Pour ajuster l'effet que la baguette appliquera à la blanche, gardez le bouton **1** enfoncé sur la télécommande Wii et utilisez soit la croix directionnelle vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou vers le bas pour faire des ajustements ou pointez directement le curseur sur une position sur l'icône de la boule blanche. Notez que cela affectera directement la trajectoire de la blanche comme cela sera représenté par la façon dont la flèche à l'écran est dirigée sur sa cible. La boule fantôme jaune montre au joueur où la blanche touchera sa cible.

Pour ajuster la puissance du coup, gardez le bouton **1** enfoncé sur la télécommande Wii et utilisez une des deux techniques suivantes :

- Technique 1 : la puissance du coup peut être réglée à l'aide du manche analogique du Nunchuk.
- Technique 2 : la puissance du coup peut être réglée en tenant les boutons **A** **B** enfoncés sur la télécommande Wii et en déplaçant ensuite la télécommande Wii vers l'arrière ou en direction de l'écran comme cela est montré ci-dessous :

Pour les deux techniques (techniques 1 ou 2), lorsque la puissance du coup est réglée, le joueur peut jouer son coup en avançant la télécommande Wii vers l'écran en un mouvement rapide pour imiter un coup véritable. (Notez que la puissance du coup ne dépend pas du mouvement final, mais bien des réglages effectués avant celui-ci).



MENU DES ICÔNES :

Le menu des icônes (Icon Menu) permettra au joueur d'explorer les divers modes, options et réglages du jeu.

Lorsque le joueur se prépare à frapper sa boule de billard, il peut consulter le menu des icônes en tenant enfoncé le bouton **2**. Pour sélectionner une icône, pointez le curseur de la télécommande Wii vers une des icônes du menu des icônes et relâchez le bouton **2**.



(JOUER)

Jouer une partie



(OPTIONS DU JEU)

Le joueur peut régler la musique de fond, activer ou désactiver les effets sonores, activer ou désactiver la vue en survol, le type d'aide pour établir une trajectoire et quitter la partie.



(PLACER LA BOULE)

Lorsque cela est permis par le jeu, le joueur peut déplacer et positionner les billes sur la table avec cette option.



(REPRISE INSTANTANÉE)

Le joueur peut rejouer son dernier coup avec un angle de vue différent et à une autre vitesse grâce à cette option.

Les six angles de vue des caméras différentes décrites dans la section « LES CAMÉRAS » sont disponibles lors des reprises.



(CHARGER UNE PARTIE)

Le joueur peut charger une partie sauvegardée au préalable avec cette option.



(SAUVEGARDER UNE PARTIE)

Le joueur peut sauvegarder la partie actuelle avec cette option.



(EXAMINER UNE BOULE)

Le joueur peut examiner n'importe quelle boule sur la table au moyen de cette option.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Hyper-Devbox Japon

PRODUCTEUR ET PROGRAMMEUR EN CHEF

Carlo Perconti

PROGRAMMATION ADDITIONNELLE

Salvatore Gaetano

David Cousin

ESSAIS DU CONTRÔLE DE LA QUALITÉ

Carlo Perconti

Junko Hanzawa

Shingo et Hiromi

David Cousin

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À

Rina et Kana

Stefan

Harajuku et Yoyogi Park

Roppongi et Motown :)

ET... À VOUS!

Nous vous remercions de jouer à un jeu de Hyper-Devbox.

13



SOUTHPEAKTM GAMES^{MC}

www.southpeakgames.com/poolparty/poolparty.html

SouthPeak Games
P.O. Box/B. P. 2016
Grapevine, TX 76099-2016 U.S.A.

10007-MAN

PRINTED IN CANADA/IMPRIMÉ AU CANADA